平成7年6月15日発行（毎月2回15日、30日発行）　第10巻第10号通巻144号　昭和62年5月6日第3種郵便物許可

ゲーメスト5/30・6/15合併号特別付録

餓狼伝説3®

ROAD TO THE FINAL VICTORY

ガイドブック



ストーリー

餓狼伝説2 (1992年)

あのギースとの闘いから１年が過ぎたある日、またも若者たちのところにキング・オブ・ファイターズの招待状が届いた。

主催者は闇の帝王、ヴォルフガング・クラウザー。ギースすらその存在に恐怖したと言われている。彼は、闇の世界だけでなく表の世界も支配すべくこの大会を開いたのだ。





●登場キャラクター

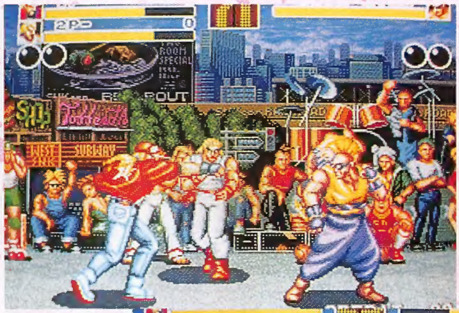
テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ビッグ・ベア、山田十兵衛、チン・シンザン・不知火舞、ビリー・カーン、アクセル・ホーク、ローレンス・ブラッド、ヴォルフガング・クラウザー

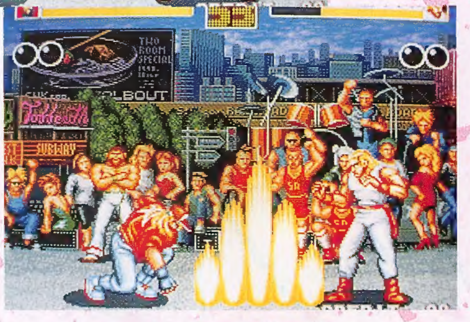
餓狼伝説 (1991年)

サウスタウンを暴力と金で我が物にしている男、ギース・ハワード。彼を倒すべく、３人の男がキング・オブ・ファイターズに出場した。

10年前、目の前で父親を殺された兄弟、テリー・ボガード（兄）とアンディ・ボガード（弟）。そしてムエタイ最強の戦士、ジョー・ヒガシ。

３人の若者は苦戦しつつも勝ち進んでいき、ギースと対面する。そして、ついに…。





●登場キャラクター

テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、ダック・キング、リチャード・マイヤ、マイケル・マックス、タン・フー・ルー、ライデン、ビリー・カーン、ギース・ハワード

システムの歴史

●餓狼伝説

「餓狼伝説」が従来の対戦格闘ゲームと異なっていた点は、大きく分けて3つある。ひとつ目は主人公を全く性格の異なる3人のなかから選ぶことができ、対CPU戦、対戦プレイ共に使用するキャラクターによってそれぞれ戦略が異なるため、遊び方の幅が広がったこと。ふたつ目は手前と奥にそれぞれのラインが存在し、相手に追い詰められても違うラインに移動することで、不利な状況から脱出できるようになったこと。3つ目は2人同時プレイが可能となり、人間同士の対戦はもちろんのこと、2人が協力して敵キャラクターに立ち向かうことができたことだ。

複数の自キャラが選べるようになったという点はストリートファイターⅡに僅かに先を越されたものの、発売時期を考慮するとほぼ同期に開発が行われていたのだろう。

●餓狼伝説2

そして餓狼伝説の発売から約1年の時を経て、「餓狼伝説2」の登場である。改良されたポイントは、自キャラとして選べるキャラクター数が3人から8人へと増加したほか、一番の特長となったのは超必殺技の存在である。

SNKは餓狼伝説2の前にも「龍虎の拳」で超必殺技という要素を導入している。超必殺技とは自分の体力が残り少なくなったときだけ、超強

餓狼伝説

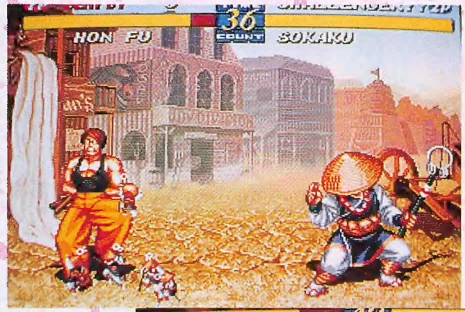
餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY（1995年）

最強の格闘家のみが手に入れられるという「秦の秘伝書」。3つあるこの書は、すべて揃わなければ意味がない。現在は各地に散らばり、最強の格闘家たちが持っているという。

ある組織の一員だった山崎竜二は、組織同士の抗争が原因でその身を香港に移した。そこで、「秦の秘伝書」のことを知る。彼は秘伝書に興味を持ち、そのうちの1冊がサウスタウンにあることを知った。

「なるほど、サウスタウン…か。あのギースという男が牛耳っていた街だな。おもしろい…」

その夜、山崎はサウスタウンへ向かうため、香港をたった…。





●登場キャラクター

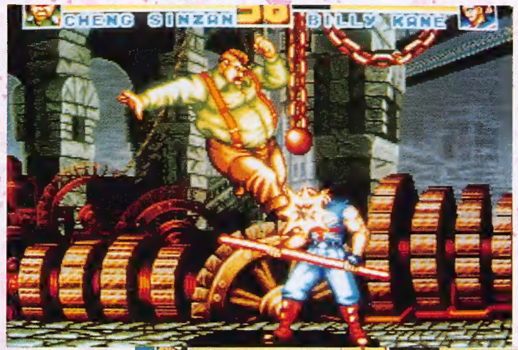
テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、不知火舞、ギース・ハワード、フランコ・バッシュ、ボブ・ウィルソン、ブルー・マリー、ホンフゥ、望月双角、山崎竜二……。

餓狼伝説SPECIAL（1993年）

クラウザーは倒れ、平和が訪れたはずのサウスタウンだったが、あのギースが、そしてクラウザーも完全復活してきた。

その他、テリーの師匠タン・フー・ルー、テリーのライバル（?）ダック・キングなども総登場！

これが本当の「キング・オブ・ファイターズ」決定戦となるのか?





●登場キャラクター

テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ビッグ・ベア、山田十兵衛、チン・シンザン、不知火舞、ダック・キング、タン・フー・ルー、ビリー・カーン、アクセル・ホーク、ローレンス・ブラッド、ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザー、リョウ・サカザキ

力な必殺技を使用できるというもので、例え自分の体力が残り少なくなったとしても逆転の可能性が残されている。しかし超必殺技のコマンドは強力な反面、発売当初はコマンドどころか存在すら公表されなかった。またコマンドが判明したところで、その入力が難しいことやヒットさせ辛いなどの難点を抱えており、当てられずとも出せるというだけでも、テクニカルプレイヤーとしてのステイタスを得られた時代もあった。

●餓狼伝説スペシャル

餓狼伝説2から約1年半の時を経て登場したのが「餓狼伝説スペシャル」である。システム的には「餓狼伝説2」を踏襲しつつ、前作「餓狼伝説」でしか登場しなかったキャラクター数名を登場させ、登場キャラクター数を総勢14人としたり、前作で存在しなかった連続技の要素も盛り込んだ。

また別タイトルである龍虎の拳の主人公、リョウ・サカザキがゲスト出演しているのも特長のひとつである。リョウは対CPU戦において1本も落とさずに、ラスボスのヴォルフガング・クラウザーを倒したとき「のみ」登場するもので、家庭用ソフトでは人間同士の対戦時のみ自分で操作することも可能だった。

そして、餓狼スペから約2年。我々は餓狼伝説3を迎えることになったのだ。

サウスタウンマップ

①サンドビーチ



海辺（テリーステージ）

②ハワードアリーナ



中国風の建物が建ち並んでいる（アンディステージ）



③ナショナルパーク



川が流れているジャングル（ジョーステージ）

④サウスタウン・エアポート



飛行機ドック（フランコステージ）

⑤パオパオカフェ 2nd



リチャード所有の2号店レストラン（ボブステージ）

⑥パイオニアプラザ



大聖堂風の建物の室内（マリーステージ）

⑦ポートタウン



船着き場でコンビナートや倉庫が建ち並んでいる（ホンフウステージ）

⑧ドリームアミューズメントパーク



元ライデンがいた遊園地（双角ステージ）

⑨イーストサイドパーク

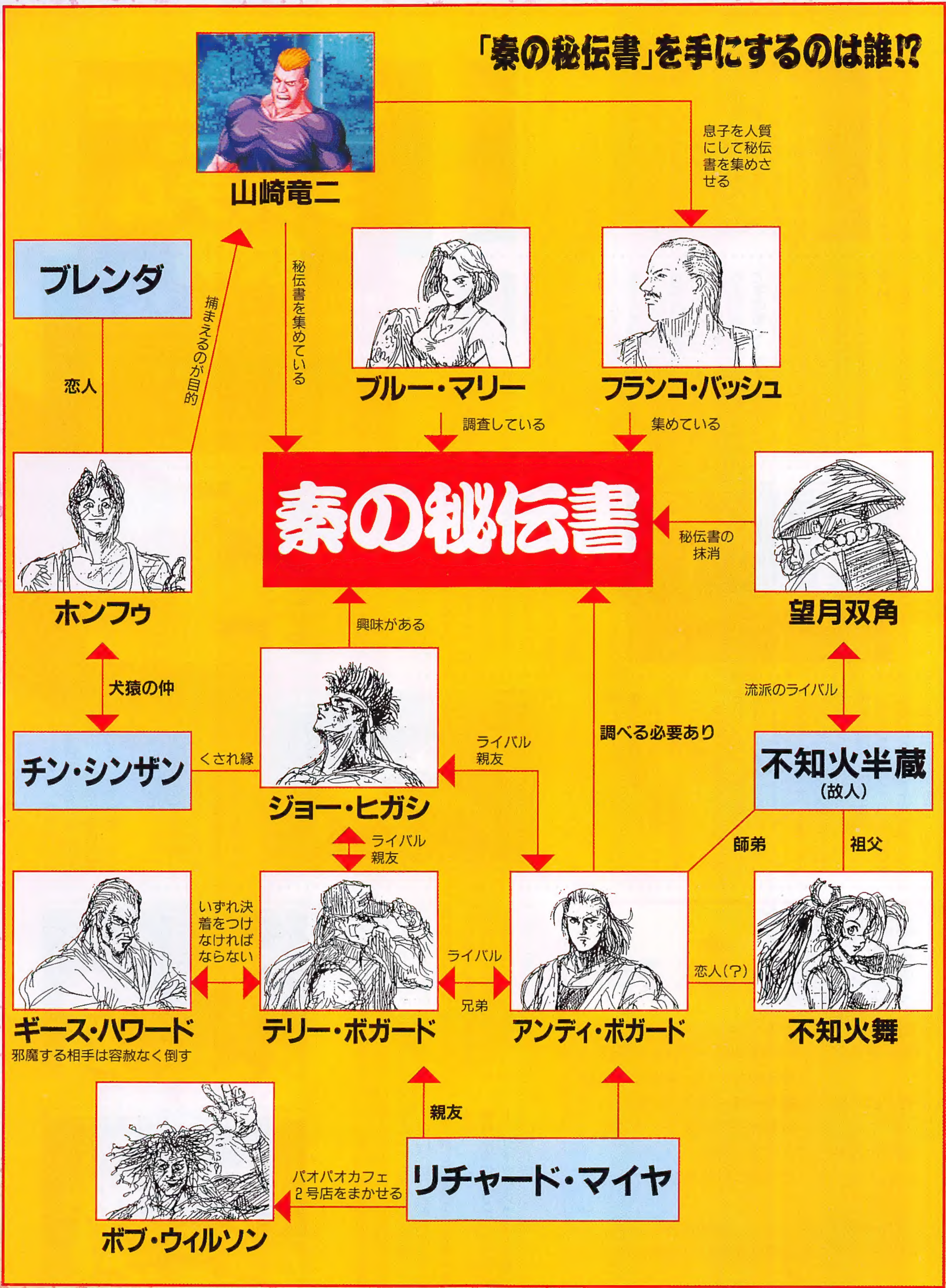


巨大水族館（舞ステージ）

⑩ギースタワー



屋上が空中庭園となっているビル（ギースステージ）


「秦の秘伝書」を手にするのは誰!?
山崎竜二
息子を人質にして秘伝書を集めさせる
ブレンダ
捕まえるのが目的
秘伝書を集めている
ブルー・マリー
フランコ・バッシュ
恋人
調査している
集めている
秦の秘伝書
秘伝書の抹消
ホンフゥ
望月双角
興味がある
犬猿の仲
流派のライバル
調べる必要あり
ライバル
親友
チン・シンザン
くされ縁
不知火半蔵
(故人)
ジョー・ヒガシ
ライバル
親友
師弟
祖父
いずれ決着をつけなければならない
ライバル
恋人(?)
兄弟
ギース・ハワード
邪魔する相手は容赦なく倒す
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
不知火舞
親友
パオパオカフェ2号店をまかせる
リチャード・マイヤ
ボブ・ウィルソン

まずは、基本を覚えよう
餓狼伝説3
システム説明

餓狼3になって、とにかく新システムが増えた。このシステムの多さに、とまどっている人も多いんじゃないかな？つーことで、ここを読んで覚えちゃいましょう。

担当:MoMo

操作系

基本的な操作方法は、今までの餓狼シリーズとさほど変化はない。

レバーを前に入れれば前進し、後ろに入れればガードとなる。上方向に入れればジャンプとなり、前斜め下に入れれば、しゃがみ歩きができる。

しかし、特殊操作では変化したものがあり、前作の「ライン移動」が「オーバースウェー」に変わり、「ダッシュ」や「小ジャンプ」などの新システムが多く増えているのだ。

特殊操作

今回の餓狼伝説3は、とにかく新システムがいっぱいある。どれもこれも覚えておいて損はないので、ぜひ実戦で役立ててほしい。

●特殊操作・ダッシュ、バックステップ

レバーを素早く前（後）に2回入力する。

バックステップは前作からあったものと同じで、後ろに素早く跳びのくのだ。また、バックステップ中は完全無敵なのも、前作どおりである。

ダッシュは、今回初登場の新システムだ。今さら説明するようなものではなく、読んで字の如く、相手に向かって一気に近づくものだ。

ダッシュ中に技を出すこともできるが、ダッシュ技という特別な技はない（ただし、ダッシュ中は下段攻撃は出せない）。

また、ダッシュ中にジャンプをすると、ダッシュジャンプとなり、より遠くへ跳べるようになるぞ。



ダッシュジャンプで、遠くまで跳ぶのだ！

●特殊操作・小ジャンプ

レバーを上方向に一瞬入れ、すぐニュートラルに戻す。

普通のジャンプよりも、さらに低い軌道で跳ぶことが、この餓狼3ではできるのだ。

飛び道具を跳び越すときや、強力な対空技を持っている相手には、この小ジャンプを使うといいだろう。

しかし、小ジャンプにはデメリットがあり、空中ガードや空中連続技ができないのだ。

空中ガード、空中連続攻撃に関しては、後で説明しよう。



小ジャンプと大ジャンプでは、技も変わるぞ。

●空中ガード

ある特定の攻撃は、空中でガードすることが可能なのだ。この特定の攻撃とは、飛び道具必殺技（超必殺技は不可）と、ジャンプ攻撃（通常技のみ）だけである。



飛び道具は、空中ガード可能だ。ただし、小ジャンプ中だけは空中ガードできないので注意してほしい。

●空中連続攻撃

餓狼3では、通常のジャンプ中に限り、技を複数回出すことが可能なのだ。

ただし、複数出せる技は限られており、弱攻撃は何回も出せるが（着地するまでなら）、強攻撃を出してしまうと、そこで終了となってしまう。よって、空中で強攻撃を2回以上は出せないのだ。

●特殊操作・避け攻撃

ガードグラフィックが見えたら、レバー↑＋Aボタン。

まずは出し方から。ガードグラフィックが見えたら…と書いたが、これは完全にガードしては出ないのである。相手の技が当たる前でなければ、避け攻撃は出ないぞ。

この避け攻撃というのは、上半身だけ無敵になり、さらに攻撃までしてしまうという一粒で二度おいしい技なのだ。

しかし、無敵なのは上半身だけなので、足元を狙われるととっても弱いのである。

主に、跳び込みや突進系の技に対して使うと、効果があるぞ。



まずは、昇りで小キック…、

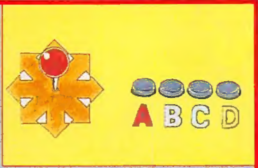


そして、下りで大キックだ！

●特殊操作・クイックスウェー、クイックスウェー攻撃

レバーを↘に一瞬入力して、

基本操作



Aボタン：弱パンチ
Bボタン：弱キック
Cボタン：強パンチ
Dボタン：強キック
A+Bボタン：手前オーバースウェー動作、対手前オーバースウェー攻撃
B+Dボタン：奥オーバースウェー動作、対奥オーバースウェー攻撃
相手と離れてCボタン：挑発
レバーを↖↑↗に一瞬だけ入力する：小ジャンプ
レバー→→：ダッシュ（右向き時）
レバー←←：バックステップ（右向き時）

※コマンドはすべてキャラが右向きのときです。



このグラフィックが見えたら…



レバー→入れAボタンだ。なかなか強力だぞ。

すぐに中立に戻す。

このコマンドを入力すると、上半身だけ無敵状態の避け（クイックスウェー）になる。クイックスウェー中にボタンを押すと、クイックスウェー攻撃となるのだ。

クイックスウェーは、どこでも出せる避け攻撃と考えてもらって結構。また、ライン飛ばし能力などもある技もあるので、避け攻撃より使いやすいかも。

●特殊操作・オーバースウェー

A+Bボタンで手前ライン



斜め下に一瞬入れると、クイックスウェーになるのだ。



クイック中にボタンを押せば、クイックスウェー攻撃だぞ。

へ、B+Cボタンで奥ラインへ移動する。

今回の目玉システムともいえるのが、このオーバースウェーだ。これは、前作までのライン移動と似ているが、微妙に違う点がある。

まずラインだが、闘いの中心となる、中央ライン。そして、中央ラインの手前と奥にある、手前（奥）スウェーラインの計3ラインになっている。

スウェーライン上では、ダッシュ、オーバースウェー攻撃などができ、レバーを上(手前時）に入れることにより、



飛び道具などは、オーバースウエーで逃げてしまおう。



突進系なども、スウエーで逃げだ。



スウエー中に、ダッシュもできるぞ。

すぐに中央ラインに戻ることもできるぞ。ただし、ジャンプ、ガードなどはできないのだ。

使い方としては、相手の攻撃を回避したり、攻めるための一要素として使える。

これでは前作のライン移動との違いは少なく見えるが、決定的な差がある。それは、スウェーラインに移動して一定時間経つと、強制的に中央ラインに戻されてしまうことだ。

これによって、別ラインで待ちなどができなくなり、よりスピーディーな対戦ができるぞ。

●オーバースウェー攻撃

オーバースウェー中に、ボタンを押す。

このオーバースウェー攻撃とは、スウェーラインから中央ラインに向かって、移動しながら攻撃するものだ。

各キャラ、押すボタンによって出る技が違い、下段攻撃や、相手を別ラインへ飛ばしてしまう性能を持つものもある。

前作同様に相手を自動追尾してくれるが、移動距離が短いので、届かないこともある。

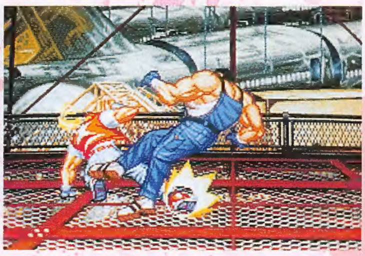
●対オーバースウェー攻撃

相手がスウェーライン上にいるときに、A+Bボタンで手前、B+Cボタンで奥攻撃となる。

これは、オーバースウェーで逃げた相手を攻撃するシステムだ。前作までは追いかけていったが、今回はその場から直接攻撃するのだ。よって、



これが、対オーバースウェー攻撃だ。



レバーを下に入れながら出すと、足払いになるのだ。これはいいかも。



相手が奥にいるのに、A+Bを出してしまった！これは、ピンチ！

距離が開いていると、攻撃は届かないぞ。

また、手前ラインにいる相手に、B+C（奥攻撃）を出してしまうと、やはりスカってしまうのだ。ちゃんと相手のいるラインを見て、技を出すようにしよう。

ここまで読めばわかると思うが、2人同時にスウェーラインに移動することはできない。基本的に闘いの場は中央ラインであり、スウェーライン上で闘うことはないのだ。

ファイティングシステム

さて、さまざまな新システムによって闘い方が大きく変化した餓狼3だが、まだまだ新システムがあるぞ。

ここで紹介するものは、どれも攻撃するためのシステムばかり。このファイティングシステムを覚えれば、戦闘能力のパワーアップ間違いなし。

●コンビネーションブロー

このシステムは、通常技だけで連続技を作るものなのだ。どんな技でも適当に出せばいい、というものではなく、特定の技を特定の順番で出す必要があるのだ。

感覚的には、ボタンだけの必殺技コマンドといった感じになっている。

各キャラにいくつもあるので、自分で探すか、前号(5月15日号）のゲーメストを見てほしい。

●投げ技のシステム

餓狼3では、投げ技も特殊



まずは、弱パンチ…、



そして、すぐに強パンチ…、



強パンチ…、



最後に強キックでフィニッシュだ。

である。前作までは、どのキャラもレバーを前に入れてCボタンで投げられたが、今回はキャラごとに特定の方向にレバーを入れて、特定のボタンを押さなければ投げられないのだ。

また、今回は投げスカリポーズがある。投げようとした瞬間に、相手がジャンプしたりしていると、このスカリポーズが出てしまうのだ。これは完全な隙なので、十分に注意しよう。

●連携技

ある特定の投げ技だけ、さらに追い打ちできるのが、この連携技システムだ。



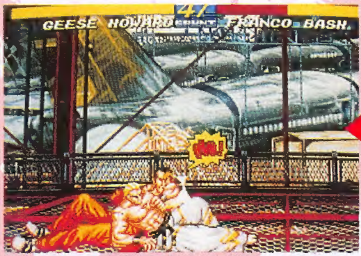
ああ、投げを失敗している〜!

やり方は簡単で、投げ技が決まった瞬間に、決められたボタンを押せばいいだけ。

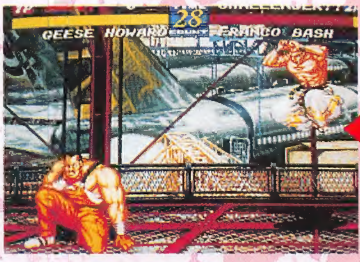
しかも、連携技が決まって



投げが決まったら、この瞬間にCボタンを入力だ。



すると、連携技に!



連携技が終わると、相手はひるみ状態になるぞ。

しまうと、相手は一瞬だが「ひるみ」状態になってしまう。この隙に、連続技を入れることもできるぞ。

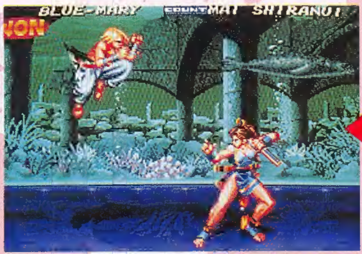
●連携技返し

なんとも強力な連携技だが、これを回避する方法もある。投げられた側も、投げられた瞬間に特定のボタンを押せばいいのだ。

特定のボタンとは、相手が連携技のときに使用するのと同じボタンのことである。例えば、マリーのフェイスロッ



この瞬間にDボタンが押されていれば…



連携から抜け出せるぞ!

クを回避するならばCボタン、双角の地獄門を返すならばDボタン、といった感じだ。

しかし、回避が成功しても少しはダメージを受けるので、覚えていてほしい。

●超必殺技

餓狼伝説のお約束、超破壊力を持つ必殺技が、この超必殺技だ。

今さら説明するほどではないが、超必殺技を出すには、ある条件が必要なのだ。その条件とは、自分の体力ゲージが残り少なくないといけないのだ(ゲージが赤く点滅する)。まさに、一発逆転の超必殺技である。

●フェイント技

これは、攻撃とはなーんも関係のない、フェイントである。

途中まで必殺技のモーショ



体力ゲージが赤く光ったら、チャンスだ。

キャラ別　フェイント技コマンド

テリー	パワーウェイブ	↓↘→+BD
	バーンナックル	↓↙←+BD
	クラックシュート	↓↙←↖+AC
	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
アンディ	飛翔拳	↓↙←+BD
	斬影拳	↙→+BD
	昇龍弾	→↓↘+BD
	超裂破弾	↓↘→+AC(溜めなし)
ジョー	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+BD
	スラッシュキック	↙→+AC
	タイガーキック	→↓↘+AC
舞	花蝶扇	↓↘→+BD
	龍炎舞	↓↙←+BD
	ムササビの舞	空中で↓+AB
ギース	烈風拳	↓↘→+BD
	邪影拳	↓↙←→+AC
	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+AC
ホンフゥ	制空烈火棍	→↓↘+BD
マリー	バーチカルアロー	→↓↘+AC
ボブ	なし	
フランコ	ダブルコング	↓↙←+BD
	パワーバイシクル	↓↘→+AC
双角	なし	

ンを見せるのだが、そこでやめてしまうので、なんの攻撃力も持ってない。


パワー…、


って、おいおい、途中でやめるなよ。

CPU戦

基本的なシステムを覚えたところで、次はCPU戦を紹介してみよう。

CPU戦を始めると、まず最初に対戦相手を選ぶことができる。選べる相手は、ボブ、フランコ、マリー、ジョーの4人。この中から、君の苦手とする相手を最初に選ぶといいだろう。

最初の相手を決めたら、ついに対戦だ。これで勝つことができれば次の対戦なのだが、相手は最初に選ばなかった3人が、ランダムで出てくるのだ。

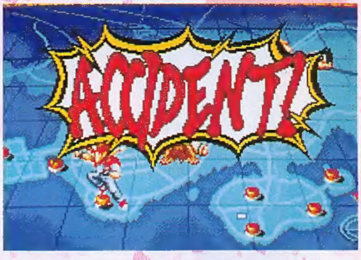
そして、さらに3人を倒して進むと、ここでアクシデントが起こるぞ。なんと、今回のボス、ヤマザキが勝負を挑んでくるのだ。



この4人の中から、最初の1人目を選ぶのだ。

しかしルールがちょこっと違い、プレイヤーはヤマザキから1ラウンド勝ち取るだけでいいのだ。

この後は、舞、アンディ、ホンフゥ、双角、テリー、ギースの順番で相手になるぞ。こいつらを勝ち抜けば、今度は本気のヤマザキに会えるのだ。



マップ上に「ACCIDENT!」が見えたら、ヤマザキが出てくるぞ!

このヤマザキは、非常〜に強い。5人目のヤマザキとは比べものにならないくらいだ。このヤマザキにも勝つことができれば、見事エンディングへ…と思いきや、なにやら…。

おっと、この先は自分の腕で確かめてちょーだいね。

このあたりについては、次号で詳しく紹介できると思うから。



こいつが、ヤマザキだ!ひょえー!



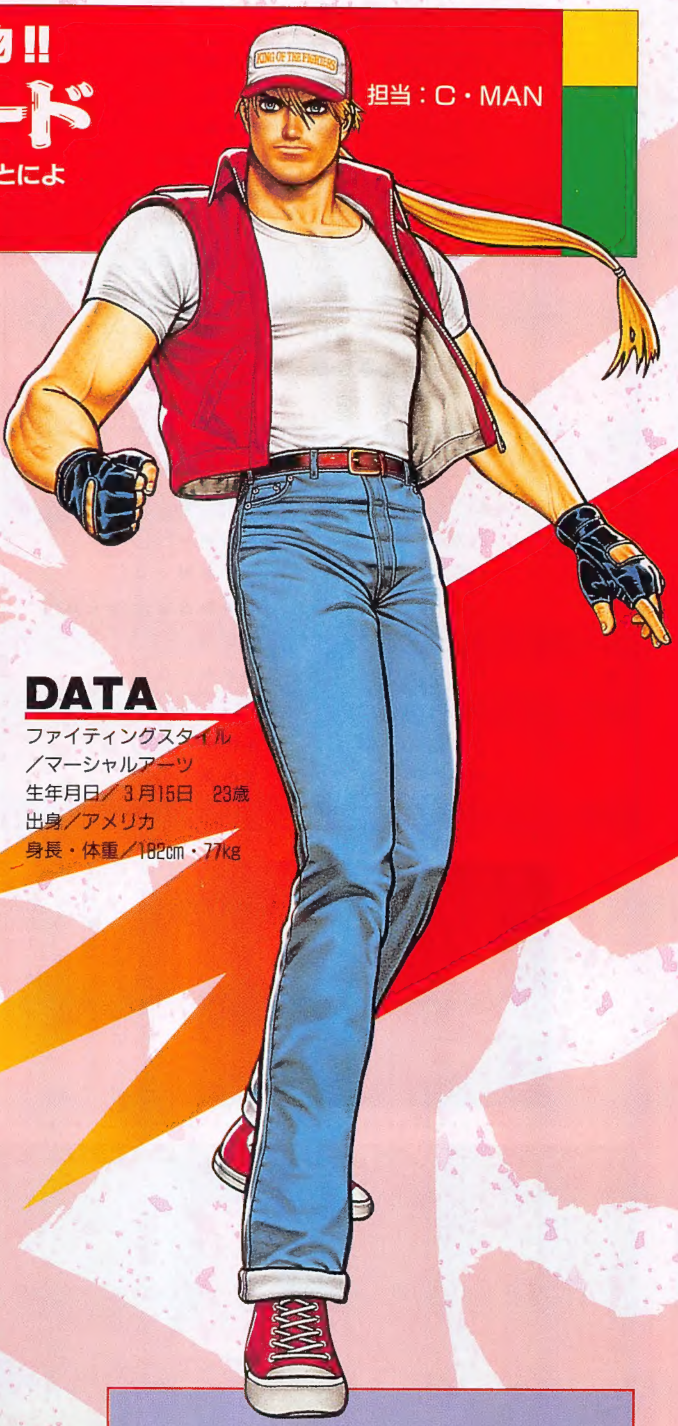
勝つと、ヤマザキは逃げていくのだ…。

無敵のキャップは俺の物!!

テリー・ボガード

担当：C・MAN

技を使え!!いろいろキャンセルをすることによって、こいつは最強をねらえるキャラだ!!



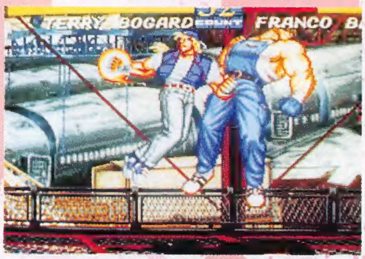
餓狼伝説のころから多くの人々に愛され、悪者たちを薙ぎ倒してきたテリー。今回は、やはりキャンセルをメインとした戦法が主力になってくる。相手に、シャレんなんね～と言わせてやれ!!

キャンセル技で攻めろ

テリーの面白さは、大パンチからの必殺技がすべて連続で決まることだ。もしかすると、この連携から、もう一度しゃがみ大パンチにつながり、かなり恐ろしい出来事になるかもしれないぞ。まあ、連続技を決めるというよりは、大パンチを当てることをメインにして、対戦が進められそうだ。

そして、その大パンチに入るまでだが、前作どおりパワーウェイブを放って、そこからクラックシュートを出して接近するのがいいだろう。

今回の対空兵器は、遠距離、近距離ともに、立ち大キックが強い。反応がちょっといい人ならば、パワーダンクも強いぞ。



兄ちゃん、これがいいよ。

コンビネーションだ

コンビネーションアーツ、ただ単に、ボタンをタイミングよく押して攻撃する技。テリーは、それらの技が7つほどある。

中でも、相手が必ず転ぶコンビネーションとして→ACCDや、CC↙C、A→CCDDなどが挙げられる。これらは、どれも間合いが近くないと入らないので覚えておこう。感覚としては、コンビネーションのラス前が決まる間合いじゃないとダメだ。

では、これらの使い方だが、これといってよい使い方があるワケでもない。やはり、タイミングや、反応が大きく左右する。場数、いわゆる慣れが関係してくるね。



やっぱ、最後まで決まれば転ぶってな技がいいね。

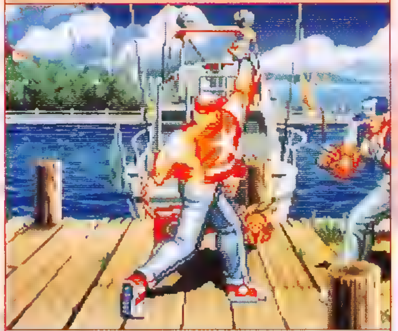
DATA

ファイティングスタイル／マーシャルアーツ
生年月日／3月15日　23歳
出身／アメリカ
身長・体重／182cm・77kg

アメリカ大陸を中心に武術修業の旅を続ける。パオパオカフェ2号店のオープンの知らせを聞き、サウスタウンを訪れる。町はギースという支配者をなくし、多くの無法者を受け入れ皮肉な現実を見せつけている。折しも秦の秘伝書騒動が街を席巻し、新旧入り乱れての勢力争いが展開されている。テリーもまたその渦中へと引きずり込まれている。

コマンド技　アッパー

↙+C



今回の避け攻撃で、相手の上段技を避けつつ攻撃することが可能。攻撃判定も広く、ちょっとした対空兵器として使っていけそうだ。もちろん上段は避けている。

コマンド技　バックスピンキック(奥飛ばし)

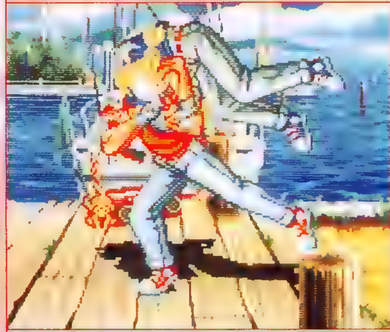
→+D



前はライン飛ばし攻撃と呼ばれていた技で、やはり今でもラインの奥に相手を飛ばす技である。攻撃力も高く、リーチも長い。けっこう使えるぞ!!

投げ技　バスタースルー

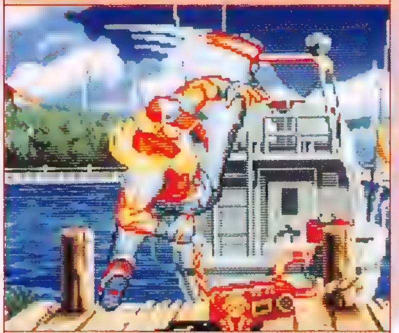
→+C



投げだ。はっきり言ってそれしか言いようがないのだが、おなじみの型であるこの投げは、「う〜ん、やっぱテリーはこうでなくちゃ」と言わせるモノがある。

必殺技　クラックシュート

↓↙←↖+BorD



これもまた、3発入る大威力の技。相手をビシビシと固め、長い攻撃にキャンセルをかけて使うといった手が相変わらずだ。連続技に組み込んでいけ!!

必殺技　パワーダンク

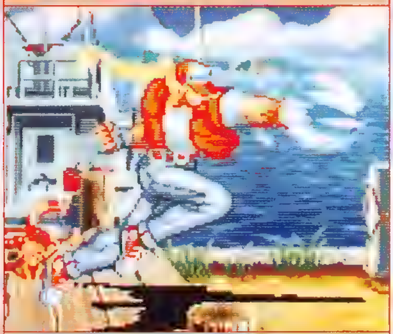
→↓↘+BorD



前にあったライジングタックルの代わりに、今回はこのパワーダンクがある。3発決まれば威力は強いのだが、2発しか入らないと相手は転ばないので注意。

必殺技　バーンナックル

↓↙←+AorC



ものすごくロングレンジな掌打だ。使い方としては、バクチ的に使う、もしくは小で出して相手の反撃を誘ってパワーダンクを出す、という手もある。相手のライン戻りも面白い。

超必殺技　パワーゲイザー

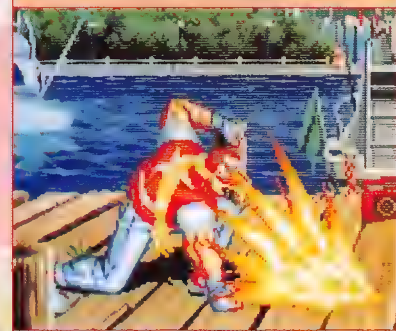
↓↙←↙→+CD



出始めが結構遅いが、出きってしまえば巨大な壁となる。ラインの外にいる奴にも当たってしまうのがオイシイだろう。もちろん先読み対空としても完璧だ。

必殺技　パワーウェイブ

↓↘→+AorC



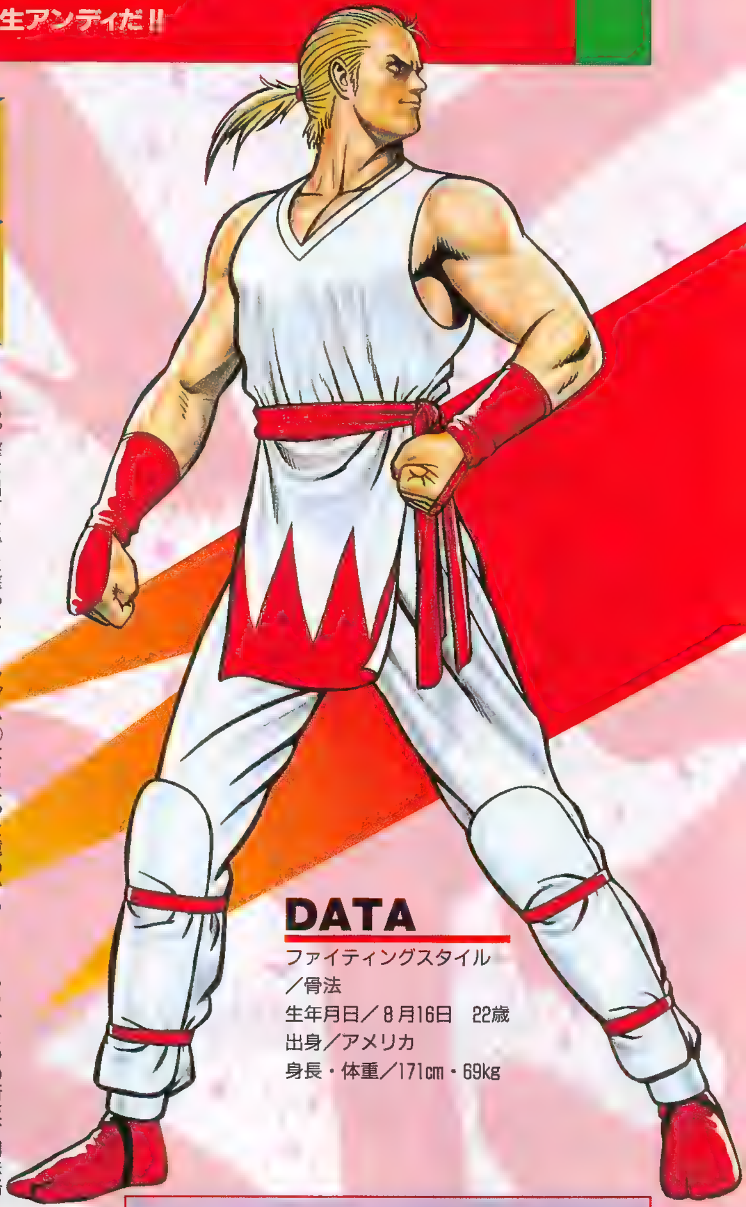
気を使い、それを波の形にすることによって、相手に叩きつけてやる技。見た目もカッコよく、かなり使える。遠距離からの牽制としても頼れる技だ。

隙の小さい飛翔拳で攻め立てよう

アンディ・ボガード

担当：団長Ⓝ

通常技に大幅なリニューアル、相変わらず強力な必殺技に加えて不知火流体術を会得。これが新生アンディだ!!



攻めの主軸は飛翔拳

対戦での攻めの組み立て方だが、「アンディといえば斬影拳」というイメージがあると思う。確かに、餓狼3でも斬影拳はそのスピード、攻撃判定ともに優れており、再び溜めのいらない技となった。

しかし、斬影拳はシリーズ通しての課題である「足もとの弱さ」がある。つまり、足払い系に弱いということだ。今回、性能のいいダッシュというものが付いた。これと、餓狼1から始まって飛翔拳がシリーズ中最強（?）かもしれないほど性能がよくなっている。撃ち出すまでと撃った後の隙が非常に小さいのだ。

これを使わない手はないでしょう。

この飛翔拳を闘いの主軸として戦法を組み立ててみよう。まず、小の飛翔拳を撃つ。硬直が解けたら前ダッシュ。ダッシュで間合いをつめたら…。

・ダッシュ大Ⓚ

・小ジャンプ小Ⓚ

・斬影拳

…主にこの行動を振り分ける。ここで、ほんの一瞬待ち、相手が跳びこんできたら昇龍弾で落とす、なども組み込む。

飛翔拳のあとダッシュ大Ⓚをガードさせたら、一歩あるいて大足払いキャンセル飛翔拳（斬影拳でも可）。小ジャンプ小Ⓚはちょっと遠めからジャンプの昇りで出す。

こうして、相手と近い間合いになったら、しゃがみ大Ⓟやしゃがみ大Ⓚにキャンセルをかけて再び斬影拳や飛翔拳につなぐ。

これが一連のパターン。新技の幻影 不知火を、前出の小ジャンプ小Ⓚに交じえて出すといい。幻影 不知火は小ジャンプでも出せるのでもし小ジャンプ系の技を反応して返されるような強者と当たったときには必須の技だ。また、幻影 不知火がヒットしたら手前のラインに吹っとばすことができるので、A+Bの対オーバースウェーで追い打ちをかけてキャンセル斬影拳。

もうひとつの新技、蜘蛛絡みは、跳び込みのすぐ後に出すといい。ライン移動から戻ってきたときに重ねておくことも可能。この技はガードができないのが特徴。とはいっても、つかまえに行くとき（空中に浮いているとき）は無防備。スカされて着地したときにも硬直がある。

最後にコンビネーションアーツはB or C連打、ACCCDなどがあるぞ。



飛翔拳を撃ったら…、



ダッシュで追う。ここから攻めのバリエーションは多数ある。

DATA

ファイティングスタイル／骨法
生年月日／8月16日　22歳
出身／アメリカ
身長・体重／171cm・69kg

師である不知火半蔵の遺志を継ぎ、不知火流の体術にさらなる磨きをかける。故郷サウスタウンで親友のリチャード・マイヤが新しい店をオープンすると聞き、舞を伴いサウスタウン入りをする。久しぶりに兄テリーとの再会を果たすが街の現状を知り、舞に内緒で秘伝書騒動に身を投じていく…。宿命の街が再びアンディに牙をむく。

必殺技　斬影拳

⬋ ➡+AorC



いつも目まぐるしく変化するのが、溜めの有無。餓狼3では溜めいらずで登場。実は溜めなくていいがスピードが若干落ちている模様。ちなみに大の後もう一度コマンドを入力すると…。

コマンド技　浴びせ蹴り

➡+D



間合いをつめたいとき、飛翔拳を撃ってからのショートレンジの移動用として使う。

投げ技　内股

➡+C



投げ技。今回は全員に投げモーションがあり、この構えが相手に触れれば投げることが可能。ただ、ジャンプやクイックスウェー、無敵技はつかまえられない。

必殺技　昇龍弾

➡⬇⬊+AorC



餓狼3ではグラフィックが大幅に変化。無敵時間も復活。攻撃判定は対空用に上方向に強い。そのかわり、地上の相手には空振りしやすい。

必殺技　幻影　不知火

空中で⬇⬊➡+D



アンディ本体は基本ラインに残像を残して奥ラインに移動、そこから回転浴びせ蹴りを仕かける。ヒットすると相手を手前ラインに吹っとばす効果がある。

必殺技　不知火　蜘蛛絡み

⬇溜め⬆+D



わかりやすくいうとコマンド投げ。ただ、ショートジャンプからつかみに行くまでは無防備。反応のいい相手にはかわされる可能性が大きい。

超必殺技　超裂破弾

⬇溜め⬊➡+CD



空破弾はなくなったが超裂破弾は不滅。空中で3HITまで当たる。K・O・F94とは違い無敵時間はない。溜め時間は短め。

必殺技　飛翔拳

⬇⬋⬅+AorC



シリーズ中の飛翔拳の中で最も使い勝手がよい。キャンセルをかけてバリバリ使いまくろう。

ハリケーン大砲復活
ジョー・ヒガシ

テリーほどのラッシュ力がない分、飛び道具の性能が高い。まずはハリケーンアッパーからすべてが始まる。

担当：SC派ぴく



やっぱり頼りはハリケーン

とにかく性能のいい飛び道具のハリケーンアッパー。中距離～遠距離では、とりあえずハリケーンアッパーを撃つことから始まる。攻撃判定もデカいので先読みされて跳び込まれたとしても、ちょうど竜巻の上に乗っかってくれてラッキーってな局面も多々ある。

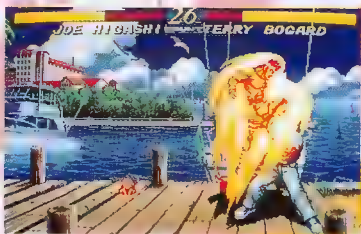
そんなハリケーンアッパーの唯一ともいえる欠点は、オーバースウェー攻撃に弱いということ。ライン移動を多用する相手には控えめに。

そのかわりオーバースウェー攻撃で突っ込んでくる相手はタイガーキックで完全に返すことができる。キャラによってタイミングが違ったり、空振りするとヒドい目に遭うという危険性をはらんではいるが、与えるダメージが絶大なので狙ってみる価値はある。



対空ハリケーン。こういうシーンはわりと目にする。

ヒガシが不安を抱いているのは近距離戦。連打の速い技がないので、なるべく密着戦は避けたい。とりあえず小足払いやしゃがみ小パンチで追い払ってBDDのコンビネーションアーツでさらに遠ざけるとか、バックダッシュハリケーンで無理にでも距離を取ろう。



オーバースウェー攻撃にはタイガーキックで対応だ。

またヒガシのキック系オーバースウェー攻撃は下段判定なので、かなり使える部類であると言えるだろう。固められたときや密着してしまったときは、サッサとライン移動してキックで帰ってくるようにしよう。

近距離戦は苦手とは言ったが、自分から相手を固めにいくのはいっこうに構わない。ハリケーンアッパーで押していって、ちょうどいい間合い（小カカトの着地際がギリギリ届く間合い）に入ったら小カカトで突入していく。そこから小足払い、大足払い、立ち大キック、タイガーキックなどで攻めたてて、ある程度距離が離れたらハリケーンに戻って…を繰り返そう。



これがいわゆる"いい間合い"だ。小カカトで突っ込めぇ～。

DATA

ファイティングスタイル／ムエタイ
生年月日／3月29日　22歳
出身／日本
身長・体重／180cm・72kg

ムエタイ界史上最強チャンプとして快進撃を続ける。K.O.Fで知り合い、その後腐れ縁となってしまったチン・シンザンにより、秦の秘伝書に関する情報を入手する。その秘伝書が香港の勢力図を塗り替え、サウスタウンに飛び火したという情報を…。危険を愛し、マンネリズムを嫌うジョーが、サウスタウンに向かったことはいうまでもない。

接触技 膝地獄 ➡+D



前作から引き継いだ接触（つかみ）技。前作よりは威力が上がっているものの、投げ技のジョースペシャルには劣るので、特に狙う必要はないだろう。趣味の技。

投げ技 ジョースペシャル ➡+C



投げ技。相手の頭を抱えてスカンスカーンと2度蹴り上げる。威力もそれなりでカッコいいので膝地獄よりもジョースペシャルを多用していきたい。

コマンド技 ジョーソバット（手前飛ばし） ⬅+D



一応手前ライン飛ばしの技となっているが、リーチが短いのでイマイチ使えない。そのかわり実は対空性能が高いので、そっちの使い方がメイン。

コマンド技 スライディング ↘+D



特殊入力技となったスライディング。今回は片足を延ばして滑るため相手にめり込みにくく、ガードされても反撃されにくいので使い勝手はいい。

必殺技 スラッシュキック ↙溜め➡+BorD



足から突っ込んで行く突進技。威力と隙の点から大小どちらを使うかは微妙だが、どちらにせよ相手の意表を突いて使っていく必要がある。

コマンド技 バーチカルアッパー ⬅+C



タイガーキックに次ぐ性能の対空技。尋常ならざる威力があるので、タイガーキックを出すことに不安のある人はバーチカルアッパーを使おう。

必殺技 タイガーキック ⬇↘➡↗+BorD



無敵対空技。出るのが速くなっているので当てやすくはなっているが、入力が難しくスラッシュキックが出てしまうことが多いので対戦ではやや使いづらいかな。

必殺技 黄金のカカト ⬇↙⬅+BorD



ヒガシ版クラックシュート。近距離でめり込むように出してしまうと、当てても反撃されるので注意。間合いをきっちり合わせて着地ぎわを当てるようにしよう。

超必殺技 スクリューアッパー ➡⬅↙⬇↘+CD



超巨大竜巻を発生させて相手を呑み込み、天高く巻き上げる。立ちガードできないという利点はあるものの、出るまでの遅さと硬直の長さはちょっと問題アリ。

必殺技 ハリケーンアッパー ⬅↙⬇↘➡+AorC



モーション、飛行速度、攻撃判定のすべてが優れており飛び道具としては非のうちどころがない。オーバースウェー攻撃を多用する相手でなければ安心して使える技だ。

装い新たに大変身？

不知火 舞

担当：不知火友の会
KKY－いなりん

見た目はこれまでとガラッと変わった舞だが、
中身のほうは果たして…。



DATA

ファイティングスタイル
／不知火流忍術
生年月日／1月1日　21歳
出身／日本
身長・体重／164cm・50kg

祖父の不知火半蔵亡き後、正統後継者となる。不知火流忍術をマスターし、体術系においてはアンディの協力を得ることになる。アンディへの思いは変わらず、今回のサウスタウン入りもアンディとの海外旅行を楽しむ呑気なものだったが、現実は甘くなかった。舞を騒動に巻き込みたくないアンディの態度に苛立つ好奇心旺盛な女性である。

転ばせられたらこっちのモノ

不知火舞の基本戦法は、相手を転ばせてから起き上がりを攻めることである。

このとき、しゃがみガードができないコンビネーションアーツ(B、レバー前B、B)と、立ちガードができない小足払いキャンセル龍炎舞を使い分ける。

簡単なやり方は相手の起き上がりに立ち小キックを重ねて、そこからレバーを前に入れてBボタンを連打するか、小足払いにしてキャンセル龍炎舞を出すのである。

コンビネーションアーツの中でしゃがみガードができないのは2発目のレバー前入れBのキックだが、相手に近づいて起き上がる少し前からレバーを前に入れてBボタンを連打しておけば、相手が起き上がったときにしゃがみガードできない2発目のキックをいきなり当てることができる。

相手を転ばせるには

舞が相手を転ばせることができる技は、大足払い・ジャンプ大パンチ（空対空）、龍炎舞・陽炎の舞・必殺忍蜂・コンビネーションアーツ（最後にB or Dボタンを使うやつ）・クイックスウェー攻撃（地対空）・投げがある。

これらの中で大足払いは使いやすく頻度も高いが、そのほかの技の使いどころとして、相手が大きなスキを見せたときは、大パンチなどにキャンセルをかけて龍炎舞、コンビネーションアーツ、投げなど。相手が跳び込んできたときには、クイックスウェー攻撃や先読みで陽炎の舞などを使う。

これらの技を使って相手を転ばせることが、舞の一番の狙いになる。



立ち小キックをガードさせて、



コンビネーションアーツにいくか、



小足払いから龍炎舞にいくかの二択。

コマンド技　龍の舞(奥飛ばし)

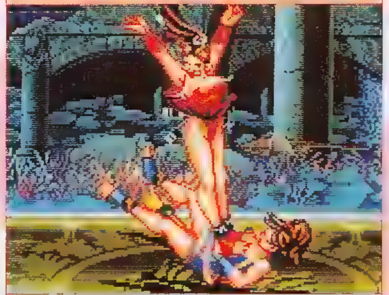
←+D



読んで字の如く、炎の出ない龍炎舞のような技で、尻尾で攻撃する。当たれば相手を奥のラインに飛ばすことができるのだが、その あと連続で技はつながらない。

投げ技　夢桜改

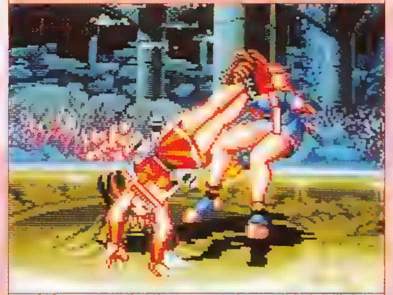
空中で↙or↓or↘+C



今回も大道芸の域を脱していない空中投げである。レバーを斜め下に入れても投げられるので、狙うときはガード方向斜め下に入れておくと相手の技を空中ガードできる。

投げ技　風車崩し改

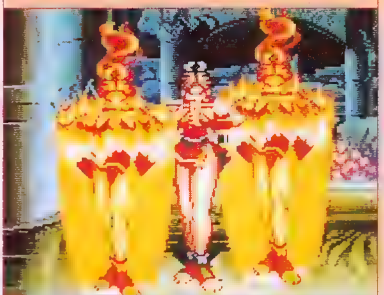
→+D



投げ間合いはそこそこ広いのだが、このゲームでは投げが決めづらいということと威力がめちゃくちゃ低いということで、「投げるよりは…」という場合が多い。

必殺技　陽炎の舞

↓↓+ABC



今まで何度か「使いづらい」という単語が出てきたが、使いづらさはこの技がNo.1。出るまでは遅いしガードさせても反撃をうける。使うなら超先読みが必要。

必殺技　龍炎舞

↓↙←+AorC



強力な対空技として威力を発揮したのは過去の話。しかし横方向への判定は相変わらず強いので、地上戦では今までどおり使える。連続技としても重宝する。

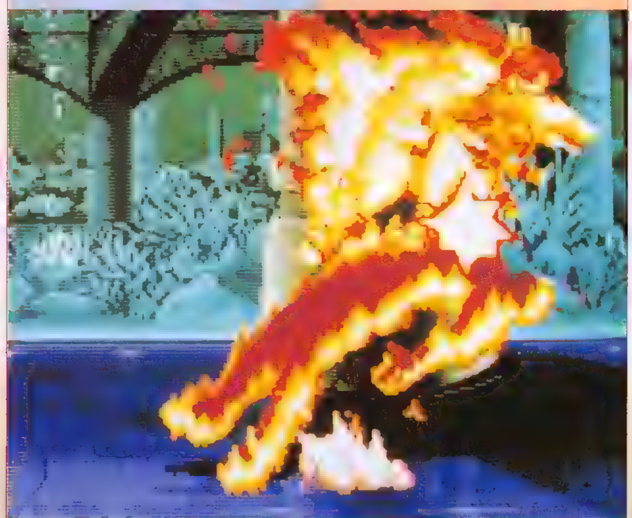
必殺技　花蝶扇

↓↘→+AorC



今回は技を出すときのモーションが変わってはいるが、相変わらず投げるのは扇子である。扇子を遠くまで投げる技術はすばらしいが、こんなの当たって痛いのかね〜。

超必殺技　超必殺忍蜂　→↙→+CD



おなじみの超必殺技であるが、判定の弱さも相変わらずで小技でペシッと止められるのもそのまま。立ち大パンチなどにキャンセルをかけて連続技として使うのがよい。

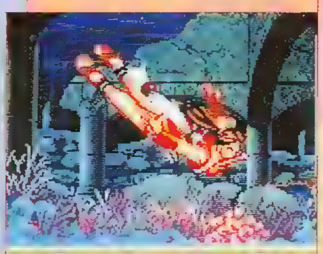
必殺技　必殺忍蜂　←↙↓↘→+C

今回も小と大の使い分けができないので、近間でガードされればスキだらけ、遠間で出せばよけられてと使いづらい。意表を突いて使っていきたい技である。



必殺技　ムササビの舞　空中で↓+BCorCD

今回は空中でコマンドを入力して出すように変更されたが、前動作が大きくて使いづらい。この技が当たっても相手は転ばない、というのは意外と忘れがち。



支配者復活！

ギース・ハワード

担当：悪人ギィ

強力な連続技こそないものの、隙なく攻め続けて力の差を見せつけてやれ。



DATA

ファンティングスタイル／古武術
生年月日／1月21日 42歳
出身／アメリカ
身長・体重／183cm・82kg

ギースの基本戦法における2つの要素、それは「押し」と「引き」(あるいは「退き」)である。ギースは「押し」の強い攻め込みができる技を持っているし、「引き」つつ攻撃できる手段も持つ。押して引く、つまり攻め込んでいって、相手が反撃をしてくるタイミングを見はからって、攻防一体の技で引く。これが今回のギースの基本戦法といえる。もちろんときには、押して押して引く。さらには、押して押して押しまくるのも手だ。

どうやって「押す」か？

ギースで押せる技といえばやはり雷光回し蹴りだ。レバー後ろ入れのライン飛ばし版は移動距離が短く、スピードも遅いので、近距離で時々使う程度。

ほかには、邪影拳、ダッシュ大パンチ。足払いを多用する相手にはオーバースウェー攻撃や、小ジャンプ攻撃が効果的だ。ギースの攻めは、これらの技から始まる。



やはりこれ。ここから…。

「押し」の後に「引き」あるいはさらに「押し」にそのままいくのではなく、小足払いや立ち小キックをつなぎに使っていこう。大足払いキャンセル（ダブル）烈風拳もつなぎとして効果的だ。



接近戦で重宝する立ち／しゃがみ小キック。

「引く」ならこの技

攻め込んでいるときに、相手が必殺技での反撃をしてくるなら上段当て身投げ、通常技で返してくるようなら中段当て身投げ。もちろん多少の先読みは必要だ。空振りしてもさほど大きな隙はできないので積極的に狙っていこう。

ただ、これまた足払いに弱い。そんなとき役立つのが、オーバースウェーや疾風拳だ。読まれないよう、使い分けていこう。避け攻撃も使いやすくてなかなかイイ。

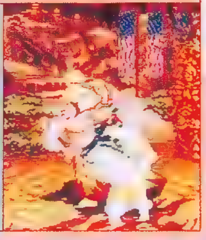


これがギースだ！

完全復活した悪の権化。ボガード兄弟に敗れ、すべてを失った彼はサウンスタウンに戻りギースタワーからのやり直しを決意する。しかし、彼のいない間多くの無法者が多数流れ込んでおり、それらのネズミを退治して再びこの街に君臨し、全世界にアピールを試み

投げ技　裏雲隠し

↙+C



何のために存在するんだ?この技。コマンドが入りづらく、空ジャンプや、すかし邪影拳の後ぐらいしか入らないし、入っても…。

投げ技　虎殺投げ

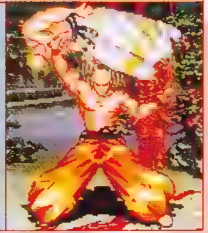
←+C



連携技につながる。相手を画面端に追いつめたらこの投げを使おう。つかんだらC連打だ。

投げ技　真空投げ

↘+C



このゲーム中、おそらく最高の間合いを持つであろう投げ技。実用度No.1の投げだが、間合いを離したくないときは別の投げを使おう。

接触技　虎殺掌

→+D



真空投げと並ぶ、格好よい技。減りはイマイチながら間合いがさほど離れないので攻め込みたいとき使おう。

連携技　絶命必中絞め

裏雲隠しから+C



減りは少ないし、追い打ちも入らない。ホント何のためにあるんだ?単なる自己満足技か?

連携技　絶命人中打ち

虎殺投げから+C



画面端で虎殺投げが入ったらこっちのもの、人中打ち中に溜めを作り、離れた後よろめいているところへ邪影拳が入るぞ。

必殺技　ダブル烈風拳

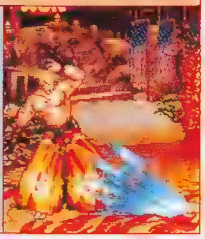
↓↘→+C



烈風拳を2発重ねて撃ち出す。出が早く、近くでは2回ヒット、相手の飛び道具を打ち消しても2発目が単独で飛んでいくなど、非常に優秀。接近戦でも多用する。

必殺技　烈風拳

↓↘→+A



地を這う飛び道具であるため、足払いや避け攻撃に対して効果的だが、オーバースウェーや小ジャンプに対しては無力。間合いが離れたときの牽制ぐらいしか使い道はないかも。

コマンド技　雷光回り蹴り(奥飛ばし)

←+D



ギースの「ワ〜ハァッ」がいい味出してる。これを出した後は、すぐにB+C(奥ライン攻撃)を出し、即邪影拳だ。

必殺技　邪影拳

←溜め→BorD



溜め技で出しにくく、速いわけでも判定が強いわけでもないので多用はしない。とはいえガード後の隙は無きに等しいので、移動手段として使うのも一つの手だ。

必殺技　当て身投げ（中段）

←↙↓↘→+D



で、Dで中段当て身となる。これも上段同様、相手の技を受け止めて投げる技だ。これは上段で取れる以外の技（足払いをのぞく）を取ることができる。

必殺技　当て身投げ（上段）

←↙↓↘→+B



Bで上段当て身。当て身ポーズ時に、相手の必殺技、ジャンプ攻撃にヒットすると、それを受け止めて投げつける。

超必殺技　レイジングストーム

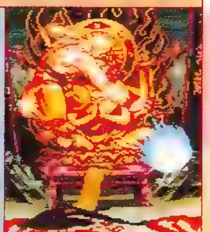
↙→↘↓↙←↘+CD

出るまでの隙が大きく、攻撃判定も小さく、一見使えなさそうだが、出てしまえば無敵になるため対空／迎撃技として使える。コマンドが複雑なので要練習だ。



必殺技　疾風拳

空中で↓↙←+AorC



空中から斜め下に撃ち下ろす飛び道具。主に間合いを離したいとき、バックジャンプから使う。跳び込むと見せかけて対空技を誘って疾風拳を当てる、といった使い方もある。

その拳、大地を砕く！
フランコ・バッシュ

担当：バリバリ
K-TAN

ボクサーとしての実力はまだ衰えていない。その魅力をあますところなく紹介していこう。



とにかくいかすオヤジだ！

元キックボクシング、スーパーヘビー級のチャンピオンフランコ・バッシュ。

現在では、子供と平和な生活を送る日々…心優しいいい父親だ。

しかし、子供を何者かに拉致されてしまったのである。

子供を探しに、フランコはサウスタウンをさまよう…。

その勇姿をとくと見よ!!

その肉体から繰り出す拳や蹴りは、どれを取っても破壊力抜群だ。



オモチャ買ってくんなきゃヤダヤダ！

スピードもほかのキャラに、決して引けをとってはいない。リーチの長さも魅力の一つだろう。

また、近距離戦においてもしゃがみ小パンチが強く、これにキャンセルをかけての必殺技が強い。

近い間合いのときは小技を使い、遠いときは立ち大キックや大足払いを使っていくといい。

ただし、立ち大キックは足払いに弱いので、本当に、足の先が届くか届かない間合いで使用しよう。過信は禁物だ。

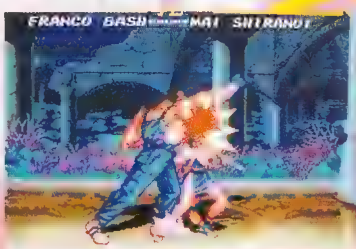
バッシュは必殺技も強力だが、通常技もかなり強いぞ。

スキあらば、相手の土手っ腹にブチ込んでやろう。

一方、キャンセルのかかる技はどれだろうか？

遠距離で変わる技と、大キック系以外はだいたいかけることができる。

だが、小技がヒットしたときは小ボタンで出す必殺技しか入らない（小パンチ→小ダブルコング）。大パンチがヒットしたときは、大小両方入れることが可能だ。



近距離大パンチは2段目にもキャンセルがかかる。

もっとも、バッシュの場合は、ダブルコング以外はキャンセルでつながらないが…。

Wブローやパワーバイシクルは、相手の守りを崩すタイプの必殺技と言えよう。

無限大の力、それとも未知に終わるか

バッシュは使いこなせば、かなり強力なキャラとして成長していくであろう。

いったん攻め込まれると、反撃するまでに、かなり苦労する一面も持ち合わせている。

スウェー攻撃、必殺技、餓狼3のシステム、すべてを駆使して闘おう。

DATA

ファイティングスタイル
／キックボクシング
生年月日／9月16日　31歳
出身／アメリカ
身長・体重／195cm・110kg

元キックボクシングスーパーヘビー級世界チャンピオン。今は引退してサウスタウンエアポートで働いていたが、最愛の息子を人質にとられ、悪行に荷担してしまう。彼が命じられたのは秘伝書を集めることだが、根は良い人なので息子奪還を決意し、立ち向かう。根は優しくて力持ちのおじさんです。

コマンド技　バックトルネード（手前飛ばし）

➡+D

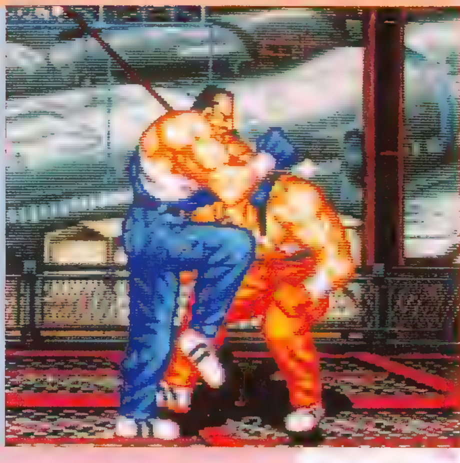
レバーを前に入れてDボタンを押すことにより、相手を手前にフッ飛ばすことができる。フッ飛ばしたら、手前攻撃やパワーバイシクルを狙ってみよう。



投げ技　サンドバスター

➡+C

バッシュ唯一の投げ技、というよりは、つかみ技に近い。一度相手をつかんで、脳天に肘を打ちつけるもの。減りも、見た目通りだ。



必殺技　ウェービングブロー

⬅⬋⬇⬊➡+AorC

小はそのまま相手に突進してからパンチを出し、その間上半身は無敵だが、転ばされやすい。大は手前、奥へとスウェーしながら攻撃し、ヒットしたときのみ、再度コマンドを入力することによって技が出る。



必殺技　ダブルコング

⬇⬋⬅+AorC

両拳を相手目がけて振り下ろす技であり、2発目はしゃがみガード不可能だ。小は出るのが速く、大は出るまでに少々時間がかかる。



超必殺技　ハルマゲドンバスター

➡⬊⬇⬋⬅+CD

これがバッシュの超必殺技だ。最初のコマンド入力で技がヒットしたら、再度コマンドを入力することによって技が完成する。



必殺技　パワーバイシクル

⬇⬊➡+BorD

上方と手前のラインに攻撃判定を持ち、小はその場で、大は1歩手前に進んでから足を振り下ろす。対空技としては、あまり使えそうにはない。



2号（パオパオカフェ）はまかせてください
ボブ・ウィルソン

担当：KAL

リチャード期待のルーキー、ボブは、華麗な足技を駆使するカポエラの使い手だ。



誰もが「出る！」と予想していたカポエラ使いのリチャード・マイヤ（餓狼伝説1に登場）に代わって、3でカポエラ使いを代表することになったボブ。もちろん新顔だ。

彼はリチャードから絶大な信頼を得ており、この度開店したパオパオカフェ2号店の店長を任されている。ということは、カポエラの技術だけでなく、料理の腕も達者と見てよさそうだ（それとも別にコックがいるとか？）。

スカッと爽快！ 切れ味[illegible]

さて、肝心な格闘の技術についてだが、ルーキーと称されるだけあっていい技をたくさんもっている。通常技から必殺技まで使い勝手のいい技ばかりだ。ただ必殺技が主に溜め系なので、ともすると〝硬直しがち〟になってしまいそうだが、そこはレバー入力による特殊技で十二分にカバーできる。

それでは、各必殺技の具体的な説明は次のページにまわすとして、ここではボブの主要な戦法をざっと見てみよう。

決め手は中距離、スライドヘッドバット

飛び道具を持たないボブは、いわゆる接近戦タイプのキャラクター。近づいてしまえばこっちのもので、小足払い連打からワイルドウルフという連携や、小足払い（しゃがみ大パンチ）→バイソンホーンという強力な連続技まである。

しかし、逆に言うと、相手から離れているときにはやることがなく、近づくまでが重要であるということになる。

そこで、遠～中距離で活躍する強力な武器を紹介しよう。

それがスライドヘッドバット（レバー前＋Cボタン）だ。

この技は一定距離進んで頭突きをかます特殊技なのだが、とにかく技そのものの判定（当たり）が強い―その強力な判定をもったまま前進、攻撃するので、離れたところからおもむろに出してぶつかり合った場合、一方的に負けることは少ない。さらに（ここからが重要）ヒットした場合、相手キャラを後方へ吹き飛ばしダウンさせることができるのだ。この間に接近することが出来るので、あとはボブペース。

だ。このように中～遠距離ではジャンプ攻撃のチャンスをうかがいつつスライドヘッドバットを混ぜていき、転ばしたら一気にたたみかけるのだ。



当たって転ばしたら、起き上がりに合わせて跳び蹴りからの連続技を決めにいく。



離れているときは跳び込みかスライドヘッドバットを狙え！

DATA

ファイティンクスタイル
／カポエラ
生年月日／5月15日　20歳
出身／ブラジル
身長・体重／184cm・75kg

カポエラ使いのブラジル人。リチャード・マイヤがブラジルでスカウトし、パオパオカフェ2号店の店長に任命する。リチャードはボブの才能にベタ惚れで、ボブはリチャードをパイオニア的な存在として尊敬している。カポエラを最強格闘技と信じてやまないが、格闘技を離れると陽気で真面目なお兄ちゃんです。

コマンド技　スライドヘッドバット　➡+C



中～遠距離戦での主戦力。相手に近づくためには跳び込むかダッシュするかしかないが、一気に前進して頭突きを繰り出すこの技を使えば、攻撃しながら間合いを素早く詰めることができる。ヒット後はダッシュジャンプで近づこう。

投げ技　ファルコン　➡+D



ボブの投げ技、ファルコンはDボタンを使う。これ単体ではただの投げにすぎないのだが、隠し必殺技のリングスファング、ホーネットアタックまでつなげるとかなりの威力になる。

必殺技　バイソンホーン　⬇溜め⬆+BorD



一見対空技に使えそうだが、これは連続技に使う必殺技だ。対空技に使う場合はかなり早めに出さないといけない。なお、主に使うのは弱で、強は無理して使う必要はない。

コマンド技　J・アンダーキック　空中で⬊+D



空中戦専用の技で、格闘ゲームの世界では"踏みつけ""下突き"など呼ばれる技と同類のもの。
下方向への攻撃判定がかなり強く、ヒット後は相手から離れるようにはね返る。また1発あたりの威力は低めだが連続入力が可能で、深く入ると5発以上蹴ることが可能。

必殺技　ワイルドウルフ　⬅溜め➡BorD



接近戦でラッシュをかけるときに使う抑え込み用必殺技。小足払いから出して再び小足払いにつなぐとか、次にスライドヘッドバットを出したりなど前後の技の組み合わせ方次第で効果が違ってくる。技の終わり際はしゃがみガードできない。

必殺技　ローリングタートル　ACorBD同時押し



弱は連続ヒット、強はヒット後相手が倒れるという性質の必殺技。相手の近くでいきなり出して出鼻をくじいたり、最後の"削り"に使う。一応レバーで前後に移動できる。

必殺技　リングスファング　ファルコンから ⬊⬊+D



投げ技、ファルコンを決めたあとにのみ出せる連携技のような必殺技。ファルコンが決まる瞬間にオレンジ色のヒットマークが出るので、それが見えた瞬間から入力するといい。出すのは簡単だが、地味で威力が低く利用価値は低い。

コマンド技　ボブサマー　起き上がり時に⬆+C



転ばされたあとなどの起き上がり時にのみ出せる完全無敵技。しかしスキは大きい。コマンドが難しく、バッチリのタイミングで入力しないと出ない。

超必殺技　デンジャラスウルフ　⬇⬇⬇+BCD



ワイルドウルフを3回連続で出す。かすった程度では途中からガードされてしまうが、直撃させたときの威力は並みではない。小足払いやしゃがみ大パンチ、対スウェーライン攻撃などから連続技になる。とりあえず何か技を出しておいてその間に入力しておくといいだろう。

必殺技　ホーネットアタック　ファルコンから ⬈⬈+D



リングスファング同様、投げからつながる特殊な必殺技。こちらは威力が非常に高く、気絶ダメージ値も高め。この直後にスライドヘッドバットを当てるだけで相手は気絶してしまう。ただしコマンドは素早く入力しなければならず、投げで相手をつかんだ瞬間にできる水色のヒットマークが見えたら入力すること

格闘界のサラブレッド

ブルー・マリー

担当：MoMo

投げ技が非常に強力なコマンドサンボ使い、B・マリー。しかし、打撃だって十分に強いぞ。



最強の血を持つ者

格闘技のサラブレッド、コマンドサンボ使いのブルー・マリー。

格闘スタイルがコマンドサンボだけあって、投げ技を中心に闘いを展開していくことが多い。しかし、それだけでは、なかなか勝ち抜くことはできないだろう。

幸い、マリーは通常技が非常に強いので、通常技を基本として闘いを組み立てて、ここぞというときに投げ技を決めるようにしよう。

打撃と投げを使い分けろ！

基本戦法だが、前にも書いたとおり、通常技を中心に闘いを組み立てる。また、スピードがあるので、その機動力を使った闘い方をするようにする。

機動力を生かすために、マリーはなるべく、ダッシュを多用するようにしよう。ダッシュで前後に動き、リーチのある大パンチや大キックを突然出すと、なかなか効果あるぞ。

地上戦では、しゃがみ大パンチ、レバー前入れ大キックがリーチがあり、使いやすいだろう。

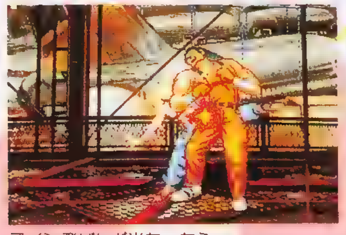
しゃがみ大パンチはキャンセルができるので、しゃがみ大パンチからM・スパイダーや超必殺技、M・タイフーンを狙うのもいいだろう。



意外とリーチがあるダッシュ大パンチ。

レバー前入れ大キックは、前進しながら長い蹴りを出すので、かなり使える技なのだが、一つだけ欠点がある。それは、ガード状態から出そうとすると、必殺技のM・クラブクラッチになりやすいことだ。これは非常にありがちなので、十分に注意しよう。

また、この技はライン飛ばし技なので、当たったらABの対オーバースウェー攻撃で追い打ちだ！



ライン飛ばしが当たったら…。

▼



対オーバースウェーで追い打ち。これは基本だよ。

DATA

ファイティングスタイル／コマンドサンボ
生年月日／2月4日　18歳
出身／アメリカ
身長・体重／168cm・50kg

フリーエージェント。武道の家系に生まれたため幼いころよりあらゆる護身術を身に付け、なかでもコマンドサンボを得意とする。ギース・ハワードに古武術を教えた日本人は彼女の祖父で、全世界の優れた格闘家の血が混じったサラブレッド。今回、秦の秘伝書に関する調査を依頼され、サウスタウンに乗り込む。

連携技　アキレスホールド

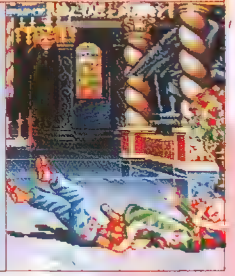
ヘッドスローからD



ヘッドスローからの連携技が、このアキレスホールド。マリーが、一番使う技である。連携技なので、決まればひるみがあるが、離れてしまうのが難点だ。

投げ技　バックドロップ

クイック時レバー一回転+C



クイックスウェー中にコマンド入力をする、なんともやっかいな投げ技。相手の攻撃を避けながら投げることができるので、使いこなせば十分に強力な投げだぞ。

投げ技　ヘッドスロー

↖+D



意外とリーチがあり、相手が技を出そうとしてもつかんでしまう、マリーの通常投げ。この技単体で使うことは少なく、この後の連携技を使うことになるだろう。

必殺技　スピンフォール

↓↘→↗+A



コマンドを入力すると、クルクルと回転して跳んでいき、蹴りを繰り出す技。かなり離れていても当たるので、遠間から出すといい技。また、非常に隙が小さい。

コマンド技　ステップローリング(手前飛ばし)

→+D



前進しながら蹴りを出す技。マリーの通常技の中で、一番使いやすい技だろう。当たると手前ラインに跳ばすので、対オーバースウェーで追い打ちが可能だぞ。

連携技　フェイスロック

バックドロップから+C



バックドロップからの連携が、この技。アキレスホールドとの違いは、決まった後に離れる距離。フェイスロックはそれほど離れないので、ひるみ中に決められる技は多いはず。

必殺技　M.スナッチャー

→↓↘+D



バーチカルアローと同じように跳び、相手ヒットすれば、そのまま投げにいく技。この技は、空中にいる相手を投げることができるが、地上にいる相手は不可能。

必殺技　バーチカルアロー

→↓↘+B



足を上方向に振り上げて跳び、蹴り出す技。完全に出してしまえば対空技として強いが、期待しないほうがいい。使いどころは、あまりない技だ。

必殺技　M.スパイダー

↓↘→↗+C



跳ぶまではスピンフォールと同じだが、間合いに入ると相手をつかみ、関節技にもっていく。この技はガードできないので、突然出すと効果的だぞ。

超必殺技　M.タイフーン

↙溜め↓↘→↗+BD



軽くジャンプして相手をつかみ、相手を投げる技。この技の最大の特徴は、相手がガードできないことだろう。ジャンプやスウェーで逃げないと、美しい薔薇の餌食だぞ。

必殺技　M.クラブクラッチ

←溜め→+D



この技も、ストレートスライサーを変化させた投げ技だが、欠点がある。それは、ガードされてしまうことだ。隙は大きいので、ガードされると反撃を受けるだろう。

必殺技　ストレートスライサー

←溜め→+B



地上を滑るように跳んでいく、スライディング系の技。この技は溜め技だが、かなり使える。連続技としても使えるし、ガードされても隙が小さいので、安心だぞ。

性能はバツグン!!
ホンフウ

担当：ハマー

功夫ッスよ!乱舞ッスよ!使わないワケにゃいかんでしょう!

あなたには何が足りないか

ホンフウのファイティングスタイルは中国拳法。飛び道具がない代わりにヌンチャクを持っていて、これを使った攻撃がかなり強い。具体的には、「遠距離立ち小パンチ」「遠距離立ち大パンチ」「しゃがみ大パンチ」「クイックスウェー攻撃」の4つ。特に遠立ち小パンチとクイックスウェー攻撃はべらぼうに長く、対空にもなる。遠立ち大パンチはしゃがんでいる相手にも当たるし、足元の判定も小さい。しゃがみ大パンチは対空に。

いずれの技もかなり届く上に先端のほうはやられ判定がないのが強い。下段攻撃は弱そうだが、実は大足払いが結構長く、出は遅いものの頼れる技の一つだ。キャンセルをかけて電光石火の地を出したりすると、一瞬でも立ち上がった相手にガリガリ入る。

この地上戦を嫌がって跳んできたら、無敵対空技である制空烈火棍の出番だ。空中の相手にも複数回ヒットするので、威力もそこそこ期待できる。

左右の動きに対して

スウェーラインを使われると慣れないうちは戸惑うが、分かってしまえばホンフウの（対）オーバースウェー攻撃は判定が強いので、ここでも優位に立つことができる。また、クイックスウェー攻撃で奥ライン、避け攻撃で手前のラインへ飛ばすことができるので覚えておこう。スウェー攻撃を直接烈火棍で返してしまってもいい。無敵なので、タイミングさえ合っていれば何で来られても大丈夫。

遠くで飛び道具を連発されると少しやっかいだが、スウェーラインから近付くか先読みで大電光石火の天を使おう。もしガードされてしまったら、相手の反撃が遅れたときのことを考えて小烈火棍を入力しておくといいかも。

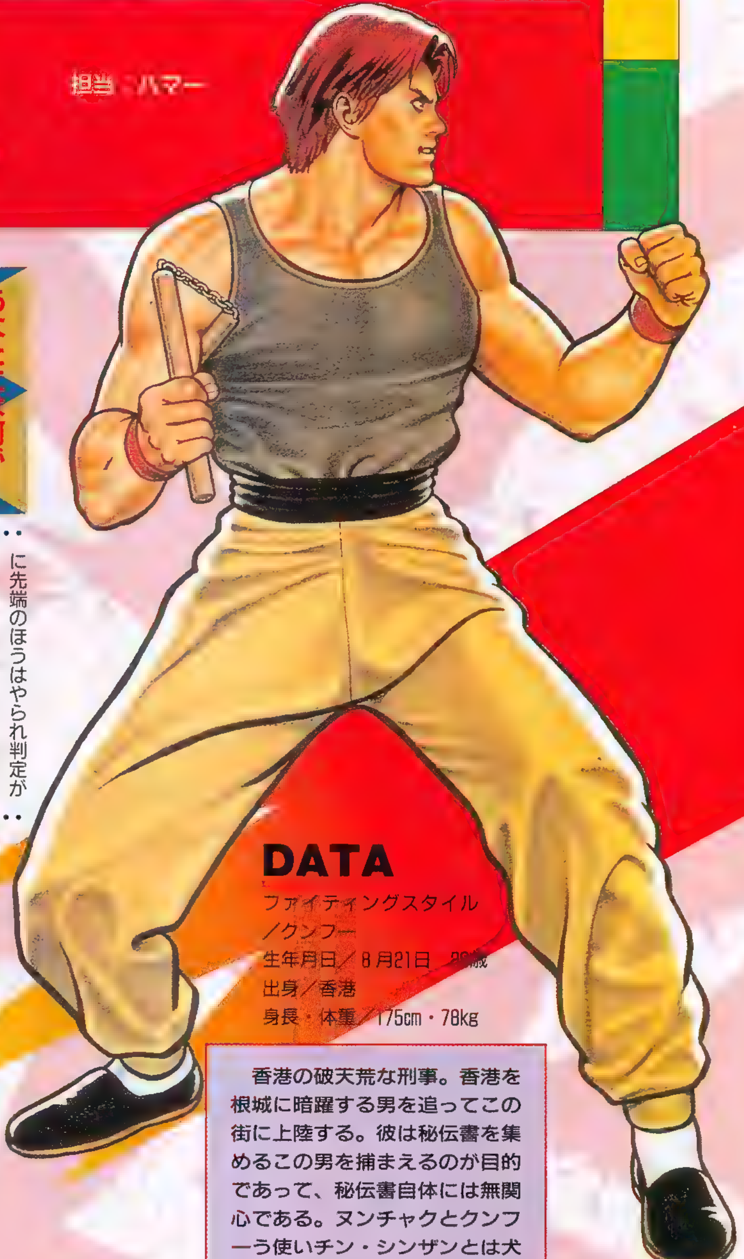
相手の攻撃の隙に九龍の読みを当てるのもおもしろい。特に突進技のガード前後にしかけると効果的だ。オーバースウェー攻撃に合わせることもできる。

さらに餓狼3では2のように避け攻撃系の保留が効くようになった（ガード後に途切れ目なく技を出した直後、←→＋ボタンを入力しても出る）ので、ガード直後小パンチ→大九龍の読み（必殺技なのでキャンセルできる。ちなみに削りダメージもあり）なんて連続技もできたりする。

一撃必殺!これがホントの超必殺技だ!!

体力が点滅したら超必殺技であるカデンツァの嵐の出番だ。確かにガードされれば反撃は受けるものの、出が速い・当たりが強い（相手の技を吸いやすい）・威力バツグンと三拍子そろっているので、使わない手はない。ガードされたときのフォローで烈火棍や九龍の読み（前述の保留を利用）を出すのも効果的。投げで返そうとする相手なら、よほど近くでガードされない限り逆にダメージを与えられる。

必殺技はガードされると隙ができるものばかりだが、通常技が強いのでメインに使う必要はなし。ホンフウは乱舞技が多いため超攻めキャラに見られがちだが、通常技で細かく押しつつ、ここ一番を必殺技でシメる迎撃タイプだ。でもワンパターンで技を出すだけよりは、素早い動きをいかして必殺技を決めまくるほうがホンフウらしいかも。





対オーバースウェー攻撃をキャンセルして超必が入る。爆烈な破壊力。

DATA

ファイティングスタイル／クンフー
生年月日／8月21日 [illegible]歳
出身／香港
身長・体重／175cm・78kg

香港の破天荒な刑事。香港を根城に暗躍する男を追ってこの街に上陸する。彼は秘伝書を集めるこの男を捕まえるのが目的であって、秘伝書自体には無関心である。ヌンチャクとクンフーう使いチン・シンザンとは犬猿の仲であるが、お互いに実力を認め合っている。フレンダというとても綺麗な恋人があり。

コマンド技　踏み込み側蹴

→+D



遠距離大キックを少し前に進みながら出す。進む距離も入れれば立ち小パンチのヌンチャクよりも長いので、たまに使うといいかも。当たると相手を地面に叩きつける。

接触技　経絡乱打

←+D



いわゆるつかみ技。C投げとの違いはあまりない。ホンフゥの投げは両方ともレバーが後ろなので、歩いて投げとかは難しい。使い方を考えよう。

投げ技　バックフリップ

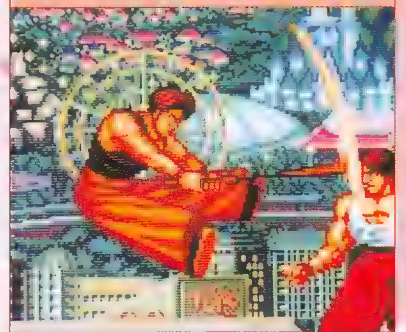
←+C



いわゆる投げ技。餓狼３の投げについてだが、相手が間合い内にいさえすれば、ジャンプ中だろうがスウェーの戻り中だろうが出る。これに当たれば無条件で投げるのだ。

必殺技　電光石火の天

↓↙←↖+BorD



体を丸めてジャンプ、ヌンチャクを叩きつける。回転中にも攻撃判定はあるが、あまり強くない。ガードされるとまず反撃されるので注意。相手は空中ガード不可。

必殺技　制空烈火棍

→↓↘+AorC



無敵時間のある対空技。終わり際に隙はあるが、小を遠間でガードさせればまず反撃されない。出始めの１発目は立ちガード不可。大で３発入ればなかなかの威力だ。

必殺技　九龍の読み

受け状態から→BorD



要は避け攻撃なのだが、決まると一種の乱舞状態になる。小は相手の攻撃を受け流してから１発、大は連続技。大のほうがリーチは長いけど、小のほうがおもしろい(?)。

超必殺技　カデンツァの嵐

↓↙←↙→+BD



某テコンドー使いの彼と同じ、突進して乱舞を当てる技。ガードされたときの隙は大きいが、出るまでがやたら早く、威力もバカでかい。

必殺技　電光石火の地

↙溜め→+BorD



地面を転がって体当たりをする。出るまでに多少の隙はあるものの、転がり始めればすぐに判定が出るし速いし立ちガード不可と、かなりの性能。回転中にボタンで頭突き。

西部の酒場をひた走る！

担当：アディオス Toshi

望月双角

仏教に身を委ねながら邪神を召喚するこ奴は、ただ者ではない！



このゲームのキャラクターの中で、最も謎が深そうな双角。使い方も外見同様、なかなか奥が深そうだ。

通常技が強い！

双角は主にCボタンの大パンチを活用して戦うことになる。Cボタンはレバーの入れ方によって3種類の技を出せるが、とりわけ使えるのが立ち大パンチ。一番リーチのある技だし、出るのも早い。もちろん判定もクソ強いから、無敵技以外なら負けることはまずないだろう。

次にしゃがみ大パンチ。これは下段判定になっているから、大足払いの代用として使っていくといいぞ。転ばせられないのはマイナスだが、リーチのない大足払いよりは断然使い勝手がよい。それに唯一キャンセルのかかる大攻撃がこれだ。



こいつが主戦武器だ。できるだけ先のほうを当てよう。

残っている〝錫杖上段打ち〟はズバリ対空に超最適。出るのが早く、出てる時間が長いので、かなり早めに出していても問題ない。突進系の技を止めるときにも活用していこう。



この対空はめちゃ強い。空振りだけは注意。

攻めるぞ、突撃するぞ

双角の必殺技の中で、気軽に使っていけるのが〝まきびし〟だ。他キャラの飛び道具に比べれば硬直時間は長いだろうが、双角の中では一番隙の少ない必殺技。出してからダッシュで追い駆け、跳び込んでいったりするといい。跳び込む技は、これまた大パンチがリーチもあって、先のほうを当てていけばほとんどの対空兵器には負けないのだ。

他の必殺技は連続系か、迎撃に適している。うまく間合いを測って、相手が何かしようとするところに出ている、という感覚で使っていくといいだろう。



攻めるときは〝まきびし〟を絡ませたい。

DATA

ファイティングスタイル／正伝無道流武術
生年月日／7月3日　48歳
出身／日本
身長・体重／176cm・86kg

望月流は400年の歴史があり、不知火流の良きライバルであった。いつのころからか暗黒の理力を身につけ、修羅狩りを一族の使命として受け継ぐようになった。それ以降、人目を避け陰の望月と言われ、修羅を求めてさまよい続ける。最強の格闘家を呼び寄せる秘伝書を修羅の根源とし、秘伝書抹消のためにサウスタウンに乗り込む。

投げ技　昇天殺
空中で↙or↓or↘+C



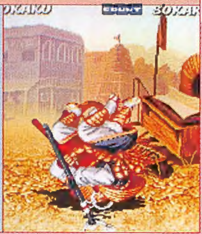
相手の背中に乗りつつ落とす、舞に似た感じの空中投げ。

投げ技　無道縛り投げ
←+D



"闇"の文字を画面上に出しつつ投げる。スカリポーズの隙は、地獄投げよりもでかいようだ。

投げ技　無間地獄投げ
←+C



スカリポーズ中は足元の判定が小さくなり、たまにすかせるときがある。だからどうしたと言われると…。

必殺技　まきびし
↓↘→+A



数個のまきびしを地面にバウンドさせ、相手に当てる技。双角の必殺技の中では隙が少ないので、結構多用できる。地面を這っているが、立ちガード可能。

コマンド技　錫杖上段打ち
↙+C



外見どおり、対空のためにあるような技。棍の先のほうだけ判定が強いと思いきや、下のほうもまんべんなく判定がある。間違いなく重宝される技。

連携技　地獄門
無道縛り投げから+D



無道縛り投げからの連携。地面に叩きつけた後、さらに何発か棍を入れる。縛り投げが決まったらDを連打して、必ず決めていこう。

必殺技　野猿狩り
↓↙←+D



小さい双角を相手にまとわりつかせる。一応飛び道具。立ちガード不可なので、相手の起き上がりに重ねると効果的。ただし隙は超でかい。

必殺技　破滅の炎
↓←↙+B



全身炎に包まれるので、判定は決して弱くない。しかし思ったほどではないので、多用は禁物。対空や連続に使っていくべきだろう。威力も高い。

必殺技　邪神棍
←↙↓↘→+C



棍に呪文を吹き込み、相手に向かわせる飛び道具。隙がでかいとかいう以前に、出てから相手に当たるまでの時間が長すぎる。入ったら相手が倒れるのはいいが、使えない。

必殺技　鬼門陣
レバー1回転+C



邪神の力を借りて相手を上空に押し上げ、その後叩きつけるコマンド投げ。間合いもそこそこ広く威力もあるので、ダッシュ小ジャンプ大パンチから回すと返されにくい。

必殺技　邪棍舞
D連打



双角の影が棍を持って攻撃してくれる。上にも判定があるし非常に使いやすいのだが、いかんせん連打が大変。連射が早ければ連続技にもなるが、普段咄嗟には出しにくい。

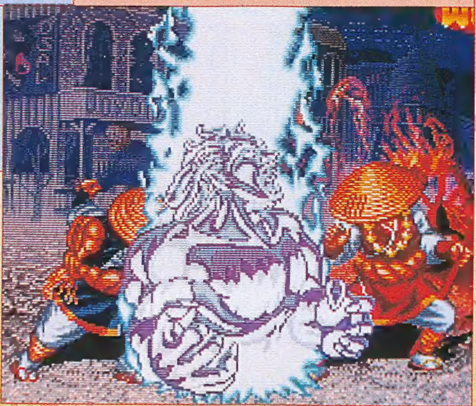
必殺技　憑依弾
→←→+D



邪神が前にせり出し、相手にパンチを数発叩き込む。見た目はでかいが、上のほうには判定がないので対空には使えない。ガードさせると反撃を受けることを覚えておこう。

超必殺技　いかづち
→↘↓↙→+CD

邪神を天上まで吹き上げる気柱系。超先読みの対空や、相手の起き上がりに重ねていい。キャンセルをかけても連続技にはならない。



必殺技　秘技雷落とし
→↓↘+D



雷の柱を地面に走らせる、パワーウエイブに似た感じの技。ガードされても反撃は受けないので、削り技として優秀。ただし、スウェーでよけられると以上。

秘伝書を狙う謎の男

山崎竜二

担当：KKY・いなりん

何の条件もなしに闘える一応ラスボス(?)ヤマザキ。彼のすべてをここに明かそう。



バックストーリー

沖縄県出身の彼には、物心ついたころから家族と呼べる人間はいなかったので施設で育てられた。

13歳のときに施設を脱走した彼は、本土である組織の幹部を務める反町という男に出会う。彼は反町と共に本土に渡り、組織の一員となる。

20歳のとき組織同士の抗争が起こった。組織のボスは原因を反町の責任とした。反町の死に彼の狂気は暴走し、ボスを殺してしまう。

香港の九龍城に身を潜めた彼は秦の秘伝書のことを知り、サウスタウンに向かった。



まずCPU戦5人目として登場。



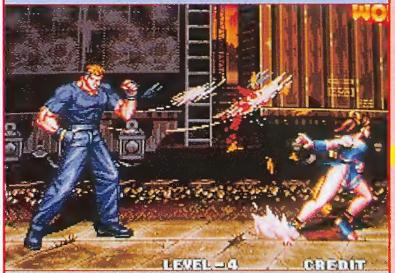
そして12人目にふたたび闘う。

サドマゾ



顔を乗り出してベロを出しているとき、上半身に技をくらうと残像が現れて攻撃。

蛇使い



腕を高速で伸ばしてパンチを繰り出す。前方に出すときと斜め上に出すときがある。

倍返し



こちらの飛び道具を手で吸収してウェーブ状の飛び道具にして撃ち返してくる。

ギロチン



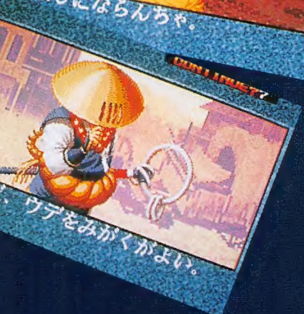
超必殺技。手の先を赤く光らせて跳び込み相手の顔をつかんでひきずって放り投げる。













CONTENTS











ゲーメスト 5/30・6/15合併号 特別付録「餓狼伝説3ガイドブック」
■発行人：加藤博
■編集人：高橋己代子
■編集長：石井ぜんじ
■編集チーフ：猿渡雅史
■編集スタッフ：松井宗達　内山厚子
■編集アシスタント：入沢英明　渡辺彰規　水島摩美
■ライティングスタッフ：FRS-N.O　KAL　いなりん　MoMo　ぴぐ　MAN　Sho小杉　アディオスToshi　K-TAN　ハマー
■協力：株式会社エス・エヌ・ケイ
■デザイン：斎藤和義デザイン室
■発行所：株式会社新声社
〒101　千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
TEL.03(3293)9234　FAX.03(3293)9323
■印刷：凸版印刷株式会社



The Future Is Now
SNK
最強は、一人でいい。
4月28日
CD版発売予定
価格8,800円(税別)
(ロムカセット版
価格32,000円(税別)
好評発売中
— 遙かなる闘い —
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
がろうでんせつ3
©SNK 1995
PLAYER SELECT
※画面は開発中のものです。
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。(付属品)●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。